



Cloud Computing para game developers

Prezado aluno, nesta aula vamos falar sobre módulos de servidores e cloud computing (nuvem) para games.

Na arquitetura cliente servidor ela atua como uma arquitetura de aplicação distribuída, ou seja, em uma rede de download de dados existem os equipamentos e sistemas que são os distribuidores de recursos ou serviços na própria rede, e que são chamados de servidores conforme estudamos em aulas anteriores, e também existem os equipamentos solicitantes dos recursos ou serviços na rede, onde eles solicitam os dados, os sistemas, as informações, estes são chamados de clientes, equipamentos clientes. Então podemos dizer que o servidor central ou principal disponibiliza os dados para os outros equipamentos conectados na rede, estes são chamados de equipamentos clientes!

Em uma rede cliente/servidor pode aumentar verticalmente a rede e equipamentos pela adição de mais recursos à máquina principal da rede que é o servidor.

Uma rede de dados local, é uma forma de conectar dois ou mais dispositivos ou equipamentos na internet, lembrando que eles podem estar ou não conectados à internet. Essa então é a forma mais comum de configuração, e é a mais utilizada para residências que possuem dois ou mais computadores e equipamentos que precisam de compartilhamento de arquivos e acesso a internet. Tanto em residências ou em pequenas empresas esse tipo de rede local é muito utilizado.



Já no caso do cloud computing, uma rede local precisa ter somente aparelhos e cabos ligados na web, pois tudo funciona nas nuvens. Nesse sentido mesmo sendo considerado como uma rede simples ela não deixa de ser cabeada, quando se faz o uso de cabos de rede e não o wi-fi.

Aproveitando que estamos falando também sobre cloud computing, de uma forma simples, a cloud ou computação na nuvem, é uma tecnologia então que nos permite acessarmos e trabalharmos que com qualquer tipo de programa pela internet, além de armazenarmos dados e processarmos os dados por meio da web. Nos dias atuais praticamente tudo o que fazemos pela internet é pela nuvem, e ela tornou-se então uma alternativa para podemos acessar dados importantes, consumir jogos, músicas e filmes de qualquer computador, em qualquer lugar bastando somente ter uma boa conexão com a internet .

Na computação em nuvem existem vários sistemas para criações de quaisquer aplicações, inclusive jogos. E agora vamos falar um pouco sobre a nuvem da Amazon Web Services, AWS para desenvolvedores de jogos digitais e e-Sports.

O AWS for games são recursos na nuvem da Amazon que disponibiliza e alinha recursos criados especificamente para o desenvolvimento de jogos, incluindo produtos da AWS, soluções da AWS e parceiros da AWS, com seis áreas de solução para ajudar os desenvolvedores a criar, executar e expanda os seus jogos: desenvolvimento de jogos na nuvem, servidores de jogos, operações em tempo real, análise de jogos, segurança de jogos e IA e aprendizado de máquina para jogos multiplayers online.

Sabemos que os jogadores geram toneladas de dados, na forma de placas, bens virtuais ou mesmo detecção de armadilhas, que precisam ser processados, armazenados e acessados em tempo real. Modernizar a infraestrutura de dados com os bancos de dados de propósito específico totalmente gerenciados pela AWS Games para agradar aos jogadores ajuda

muito para que o seu multiplayer tenha sucesso. Muito mais do que uma engine, a nuvem possui vários servidores e cada um deles com um [illegible]ço e função para cada tipo de jogo de acordo com sua ideia!

Agora caro aluno, você já sabe um pouco mais sobre tipos de configurações de rede, e pode aprender mais sobre computação em nuvem, vamos seguir com as atividades extras e exercícios para o seu melhor aprendizado.

Bons estudos e até breve!

Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula sobre configurações de rede, acesse o

Link do site "Dominadores de rede": Link: https://dominandoredes.com.br/como-configurar-uma-rede-local-em-5-passos/

Para se aprofundar no assunto desta aula sobre a nuvem da Game Tech para criações de jogos online na AWS acesse:

Link do site oficial: https://aws.amazon.com/pt/gametech

Referência Bibliográfica

Autor: Witting, Andreas. Livro Amazon Web Services em ação

Edição: 1 **Editora :** Novatec



Ir para exercício